

Robby Glisse

Jeu à pousser avec variante

2- 4 enfants dès 4 ans

Les petits phoques jouent sur la glace. Chacun essaie de pousser l'autre dans l'eau. Attention de ne pas pousser son propre phoque !!

Contenu :

1 plateau rond

24 phoques en bois

4 poussoirs

1 petite banquise

3 supports en bois

1 dé de couleur

But du jeu

Qui arrive à pousser le plus d'adversaires dans l'eau ?

Préparation

Introduire les 3 supports en bois dans la grande plaque de glace et la poser au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et pose devant lui les 6 phoques correspondants.

Avec 2 joueurs, chacun prend 2 couleurs.

Avec 3 joueurs les 6 phoques restants sont placés en cercle autour du trou du plateau.

La banquise est placée sur le trou.

Préparer aussi les poussoirs et le dé.

Début du jeu

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Vous pouvez tourner et bouger la plaque de glace comme vous le voulez sur la table, mais attention à ne pas la faire tomber de ses supports et ne pas bouger les phoques !!

Le dé est sur le beige, brun ou violet.

Le joueur prend un poussoir de la couleur jouée. Il pose un phoque devant lui sur le plateau. Le museau du phoque doit regarder le trou de la glace et sa queue toucher le bord du plateau. Le poussoir est posé à l'arrière du phoque, une partie au-dessus, une autre sous le plateau.

Le joueur commence à pousser son phoque aussi loin qu'il peut en essayant de pousser d'abord la petite banquise loin du trou et ensuite les adversaires dans le trou.

A partir du 2^{ème} tour les phoques peuvent être posés n'importe où autour de la plaque.

Le dé tombe sur le noir

Celui-ci indique qu'il faut utiliser le plus long poussoir ! Mais le joueur doit l'utiliser **les yeux fermés**. Il continue jusqu'à ce qu'il entende tomber un phoque de la plaque. Ensuite il passe son tour.

Fin du tour de jeu

Celui qui arrive à pousser un ou plusieurs phoques dans le trou les pose devant lui, séparés de ceux qui doivent encore être joués.

Le poussoir est posé avec les autres et c'est au tour du prochain joueur.

Fin de la partie

Lorsque chaque joueur a posé et poussé ses 6 phoques sur la plaque le jeu est terminé.

On compte le nombre de phoque de ses adversaires. Les phoques tombés de sa propre couleur sont à déduire. Celui qui a le plus grand nombre a gagné.

Remarques

Si les phoques font un tas, on le laisse. Il tombera tout seul.

Si un phoque reste croché dans le trou, il reste où il est. Il peut être repoussé sur la plaque ou tomber plus tard.

Si un phoque est poussé sur la banquise, il a de la chance ! Il y restera jusqu'à la fin de la partie.

Variante

Un ours blanc se promène sur la banquise !!! Attention il faut sauver le plus rapidement possible ses propres phoques en les faisant tomber dans le trou. Si tu pousses un phoque d'un adversaire, tant mieux pour lui, il le gagne.

Fin de la partie

Quand tout le monde a posé ses 6 phoques sur la plaque, on compte ceux qui sont tombés de sa couleur, celui qui en a le plus gagne.